

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat ini tak dirasa telah mempengaruhi kehidupan manusia diberbagai bidang. Salah satu teknologi informasi ini berkembang pada *smartphone* dimana pada *smarthphone* tersebut telah banyak memiliki aplikasi mobile yang tentunya saja sangat mempengaruhi kehidupan manusia pada zaman sekarang ini. banyak sekali aplikasi-aplikasi tersedia saat ini, mulai dari aplikasi pembelajaran, games, musik, kantor, dan sebagainya.

Aplikasi mobile yang paling banyak digunakan adalah aplikasi mobile berbasis android. Persentase dari intenasional data corporation (IDC) 2015 menunjukkan bahwa android memiliki 82,8 persen pangsa pasar diseluruh dunia. Android merupakan sistem operasi yang berbasis *open source*. Android memiliki berbagai keunggulan sebagai *software* yang memakai basis kode komputer yang bisa didistribusikan secara *open source*. Sehingga pengguna dapat mengembangkan sistem operasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya. Banyak aplikasi yang ditawarkan contohnya aplikasi *chatting, maps, game* dan sudah banyak juga yang tersedia aplikasi pembelajaran panduan-panduan gerakan

fitness atau di gym di play store tetapi kebanyakan aplikasi masih banyak berupa gambar dan kurang dapat dipahami arah gerakannya.[1]

Saat ini olahraga yang populer di era modernisasi adalah Gym, Kata "*Gymnastic*" berasal dari Yunani Kuno, yang berarti suatu sarana yang baik untuk pendidikan melatih fisik dan intelektual orang muda. Gym adalah suatu wadah bagi mereka yang ingin menyegarkan badan dengan melakukan olahraga, yang dapat melenturkan tubuh, mengencangkan otot dan membuat tubuh menjadi kekar. Namun banyak dari masyarakat kita yang masih awam akan latihan fitness dengan melakukan gerakan-gerakan yang salah pada saat latihan sehingga bukan sehat dan tubuh ideal yang didapatkan akan tetapi cedera otot, karena salahnya pola dan gerakan latihan yang diterapkan.

Dari latar belakang di atas, penelitian ini melihat adanya kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran olahraga gym dalam bentuk aplikasi mobile berbasis android, yang dimana aplikasi mobile ini pastinya akan memberikan informasi-informasi penting yang dibutuhkan dalam memulai latihan fitness yang baik dan tepat dan juga menguntungkan bagi pihak yang baru saja ingin memulai gym dan tidak perlu menyewa jasa personal trainer.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan

masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Membuat aplikasi Gym Exercises berbasis Android ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas perlu adanya batasan masalah agar permasalahan yang akan dibahas dapat jelas tidak menyimpang, maka dibuat batasan sebagai berikut :

1. Aplikasi hanya berjalan pada platform Android.
2. Penelitian sampai pada tahap Distribusi ke Playstore.
3. Materi di sesuaikan untuk tahap beginner yaitu latihan dalam jangka waktu 1-4bulan pertama.
4. Spesifikasi Android minimum yang di butuhkan android 4.2 Jelly bean.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai peneliti dalam penelitiannya adalah Merancang dan membuat aplikasi Gym Exercises.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan data

Adapun Metode Pengumpulan data yang digunakan di antara lain :

1. Metode Study Pustaka

Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, digunakan metode pustaka sebagai referensi. Pustaka yang digunakan berupa buku-buku-buku referensi yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat.

1.5.2 Metode Pengembangan

Metode Pengembangan yang di gunakan pada penelitian ini adalah metode pengembangan multimedia versi luther sutopo yang terdiri dari : *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, testing, Distribution.*

1.6 Sistematika Penulisan

Metode penulisan laporan yang berisi sistematika penulisan Skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab. Adapun sistematika penulisan pada laporan “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Gym Exercises berbasis Android” adalah sebagai berikut:

Bab I :Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian, hingga jadwal rencana penelitian .

Bab II : Landasan Teori

Menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan tentang perancangan dan pembuatan aplikasi Gym Exercises secara detail, berupa definsi-definisi tentang Android, Aplikasi Mobile, Gym, Entertainment Software Rating Board serta hal yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

Bab III : Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi pembahasan tentang objek penelitian dan rancangan yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Gym Exercises.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Membahas tentang pembuatan Aplikasi Gym Exercises, urutan-urutan pekerjaan, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung dan hasil akhir.

Bab V : Penutup

Menyampaikan kesimpulan (jawaban dari rumusan masalah yang terdapat di Bab I) dan yang sudah dibahas di Bab III dan Bab IV, saran penggunaan dan pengembangan terhadap objek penelitian yang dibuat agar dapat digunakan dan bermanfaat

